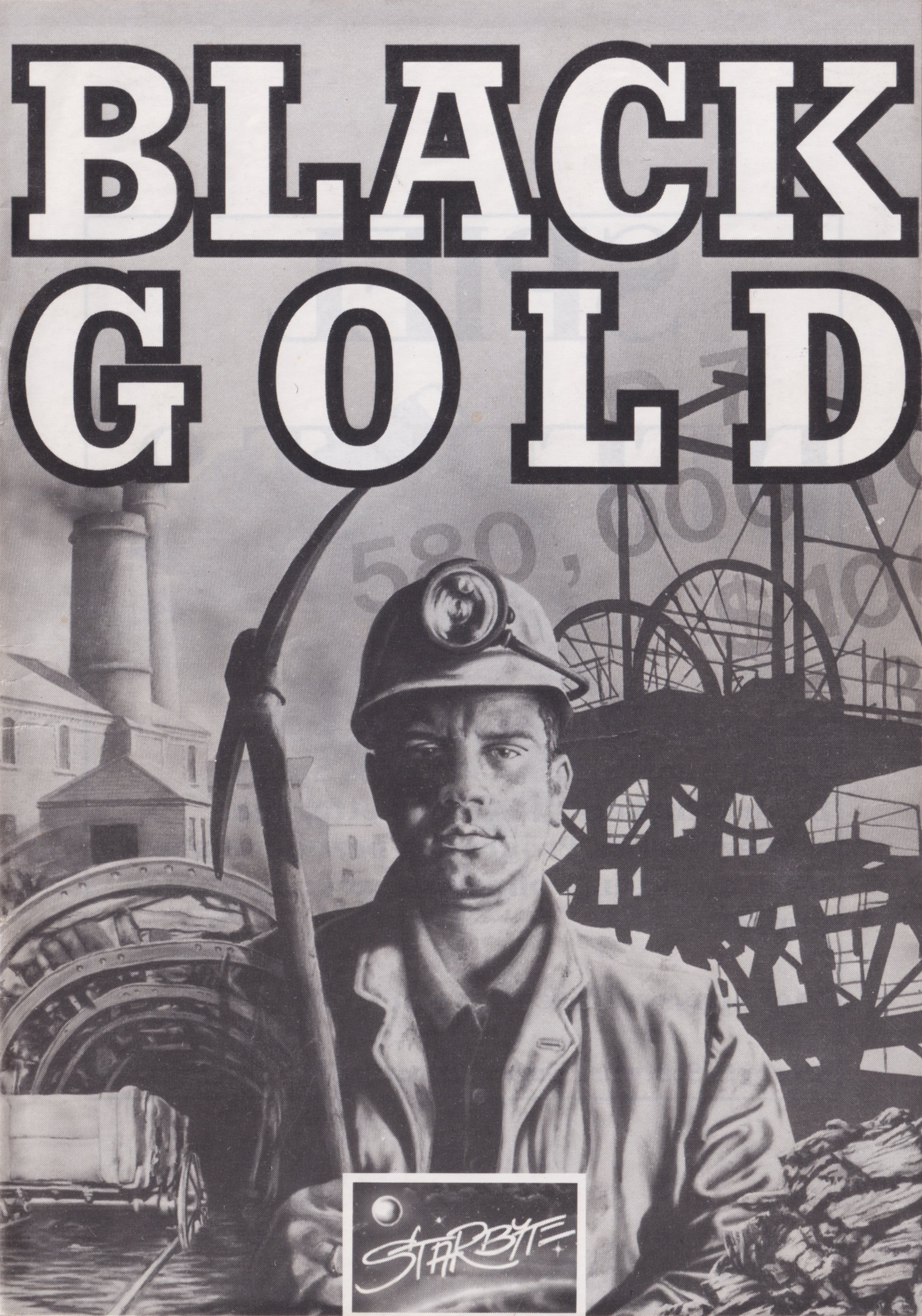

BLACK
GOLD
580,000
STARBYTE

SPIEL DEFEKT?

Ist Ihr Spiel defekt, oder haben Sie Probleme mit dem Laden des Spiels? Dann schicken Sie die Diskette, egal woher Sie das Programm bezogen haben, bitte direkt und ohne Verpackung an uns zurück.

Viel Spass wünscht Ihnen

Starbyte Software GmbH Nordring 71 4630 Bochum

Inhaltsverzeichnis

Story

Als Sie im Jahre 1875 geboren wurden, waren Sie leider nicht der einzige Sohn in der Familie. Ihr Vater war ein vermögender Mann, der eine ganze Reihe von Zechen besaß. Unter anderem die Zeche 'Colonia', die jährlich ganze 15.000 Tonnen Steinkohle förderte. Für damalige Zeiten eine Rekordfördermenge. Dies zeigt, daß Ihr Vater ein absoluter Spitzenmann seines Fachs gewesen sein muß. Doch leider war auch er nur ein Mensch und so verstarb er im Dezember 1899. Laut seines Testamentes soll aber nur derjenige seiner Söhne alles erben, der sich im Bergbau am besten behaupten kann. Also bleibt Ihnen keine andere Wahl, als sich der Herausforderung zu stellen. Ihr Vater stellt Ihnen allerdings vier Möglichkeiten zur Verfügung, die Prüfung untereinander zu gestalten: der Haupterbe ist nur derjenige, der als erstes entweder

- eine bestimmte Geldsumme verdient hat,

- eine bestimmte Menge Kohlen gefördert hat,

- eine bestimmte Anzahl von Grubenfeldern abgebaut hat, oder

- nach einer bestimmten Zeitdauer am meisten Geld besitzt und am meisten Kohle gefördert hat.

Nur wenn einer seiner Söhne diese Prüfung übersteht, bleibt das 'Bergbau-imperium' in der Familie. Ansonsten wird es verkauft und der Erlös geht an die Stiftung für Bergbau-Innovationen.

Einleitung

Da sich wahrscheinlich nicht jeder mit dem Steinkohleabbau intensiv beschäftigt, wollen wir Ihnen an dieser Stelle einige Begriffe und Vorgehensweisen verdeutlichen, damit auch Sie an diesem Spiel hoffentlich viel Spaß haben werden. Die Steinkohle ist vor Millionen von Jahren entstanden, als es auf unserem Planeten noch riesige Wälder gab, die man sich heutzutage gar nicht mehr vorstellen kann. Im Laufe der Zeit gab es auf der Erde mehrere Eiszeiten. In jeder Eiszeit wurden diese Waldflächen in die Erde gepreßt. Je tiefer sich diese Waldflächen in der Erde befanden, desto größer war der Druck, der auf ihnen lastete. Mit der Zeit entstand durch diesen Druck die Steinkohle, die hauptsächlich aus Kohlenstoff besteht. Je tiefer sich diese Steinkohle befindet, desto mehr Kohlenstoff enthält sie. Aus diesem Grund hat man die Steinkohle in verschiedene Arten unterteilt, die sich durch ihren Kohlenstoffgehalt unterscheiden. Als erstes ist hier die Gaskohle zu nennen, die sich fast direkt unter der Erdoberfläche befindet. Da sie einen geringen Kohlenstoffgehalt hat, besitzt sie nur einen niedrigen Brennwert. Als nächstes kommt die Fettkohle, dann die Eßkohle und zum Schluß die Magerkohle. Die Magerkohle ist damit die wertvollste Kohle, die gefördert werden kann; sie hat den höchsten Kohlenstoffgehalt und damit auch den höchsten Brennwert; daher kann man mit ihr auch einen sehr hohen Verkaufspreis erzielen. Nur einen Nachteil hat auch diese Kohleart: sie befindet sich nur in den sehr tiefen Erdschichten! Da Kohlenstoff ein brennbares Material (Element) ist, ist er für den Menschen ein interesanter Rohstoff geworden.

Vor allen Dingen in jener Zeit, als noch niemand etwas von Atomenergie, Erdöl und Erdgas wußte. In den Anfangszeiten der Steinkohlegewinnung fand man die Steinkohle fast unter der Erdoberfläche, so daß eine Gewinnung dieses wertvollen Rohstoffs sehr leicht war. Hier benötigte man nur eine 'Hütte', von der aus man einige Meter in die Tiefe grub und die erste Kohle förderte. Je tiefer der Mensch in die Erde vordrang, desto neuere und bessere Fördermethoden brauchte er, um die Kohle abzubauen. Aus diesem Grunde gibt es auch in diesem Spiel mehrere Förderturmarten. Je höher die Klasse des Förderturms ist, desto tiefer kann man 'buddeln', um das schwarze Gold an die Erdoberfläche zu bringen (siehe auch Abtäuftiefen). In diesem Spiel ist es so, daß Sie sich ein Grubenfeld kaufen, damit auch Sie die Kohle fördern können.

Um Ihnen die Übersicht über die Erdschichten und Kohleflöze zu erleichtern, haben wir Ihr Grubenfeld in der Mitte durchgeschnitten und grafisch dargestellt. Diese erste Karte ist in ein 9 * 18 Felder großes Raster unterteilt. Auf der Erdoberfläche können Sie Ihren Förderturm positionieren. Wenn Sie sich senkrecht in die Tiefe graben und einen Schacht ausheben, so nennt man dies unter den Bergleuten abtäufen, wenn Sie sich vom Schacht horizontal durch die Erdschichten graben, so nennt man dies Erschließen. Der dabei freigewordene Weg unter Tage wird Querschlag genannt. Ein Schacht, der nicht bis zur Erdoberfläche reicht, wird Blindschacht genannt. Er endet meistens in einem Querschlag. Wenn Sie sich jetzt in einem Kohleflöz befinden, so können Sie an dieser Stelle Kohle abbauen. Hierzu müssen Sie sich jedoch in die Karte 'hineingraben'. Diesen Eingang in einen Kohleflöz nennt man Ort. Wenn Sie dieses Ort (das Ort!) betreten, so wird eine neue Grafik aufgebaut.

Sie müssen sich jetzt vorstellen, daß Sie in die Karte hineingehen und dieses kleine Feld vergrößert von der rechten Seite aus anschauen. Diese '2. Karte' besteht nun auch aus einem 9 * 18 Felder großen Raster; auf jedem Feld ist entweder Kohle (schwarzes Feld) oder Gestein. Es wird nun zu Ihrer Arbeit gehören, diese Felder möglichst sinnvoll abzubauen (bei Kohle) und zu erschließen (bei Gestein). Auf der untersten Ebene erkennen Sie den Orteingang. Rechts und links davon befindet sich je ein Leerfeld. Diese Leerfelder müssen nun mit Stahl ausgebaut werden, damit Ihnen nicht alles auf den Kopf fällt. Eine Anreihung von ausgebauten Feldern nennt man Ort (obere Ebene / untere Ebene), eine von ausgebauten Feldern zwischen der obersten und untersten Ebene Streb. Wenn das Kohleflöz 3 Fuß dick ist, so befinden sich auf einem schwarzen Kohlefeld 24 t Kohle. Bei 5 Fuß Flözdicke sind es 40 t Kohle, bei 8 Fuß sind es 64 t Kohle. Durch die zweidimensionale Darstellung der Karte ist es allerdings grafisch nicht möglich, einen Unterschied zu kennzeichnen. Daher können Sie auf der ersten Karte mit einem Info-Icon die jeweilige Kohleart und Flözdicke feststellen. Für den Abbau der Kohle ist der Hauer zuständig, den Sie einstellen müssen. Ein Hauer schafft es, ein Kohlefeld während eines Monats abzubauen, egal wie dick das Kohleflöz ist. Wenn der Hauer seine Arbeit erledigt hat, entsteht ein Leerfeld, das ausgebaut werden muß (obere und untere Ebene mit Stahl (Ort), dazwischen mit Holz (Streb)). Wenn Sie auf Gestein treffen, so muß dieses gesprengt werden. Dies erledigt der Gesteinshauer; das Feld wird also erschlossen. Auf der ersten Karte kann nur erschlossen werden!

Auf der zweiten Karte können die Gesteinsfelder erschlossen werden, damit man an die Kohle herankommt. Wenn Sie auf der zweiten Karte ein Feld mit Gestein erschließen, so bekommen Sie eine Einheit Füllmaterial dazu. Das entstandene Leerfeld muß auch ausgebaut werden. Die Kohle, die Sie abbauen, fällt immer nach unten. Es sei denn, Sie bauen auf der obersten Ebene der Karte ab. Diese Ebene wird extra bewertet. Um die Kohle auch hier abtransportieren zu können, muß hier ein zweites Ort eröffnet werden. Auch auf der obersten Ebene muß mit Stahl ausgebaut werden. Alles, was sich zwischen diesen beiden Orten befindet, kann mit Holz ausgebaut werden. Allerdings dürfen sich nicht mehr als 30 abgebaute Felder zwischen den Orten befinden. Damit man trotzdem das ganze Flöz abbauen kann, besteht die Möglichkeit, diese Felder wieder aufzufüllen. Egal wie dick das Flöz an dieser Stelle war, Sie benötigen nur 1 Einheit Füllmaterial zum Wiederauffüllen eines Feldes. Dieses Füllmaterial wird vom oberen Ort aus nach unten gekippt. Diese Füllarbeiten und der Abtransport der abgebauten Kohle wird durch Schlepper geleistet. Diese bedienen sich anhand von Loren, Schlitten, Pferden und Lokomotiven, um die Kohle abzutransportieren und die abgebauten Felder wiederaufzufüllen. Damit die Kohleloren auch fahren können, müssen Sie unter Tage Schienen verlegen. Nur der Schlitten benötigt diese nicht. Dies alles hört sich recht einfach an, ist aber nur mit einer guten Strategie zu bewältigen.

Spielanfang

Wenn Sie das Spiel gestartet haben, geben Sie bitte zuerst die Spieleranzahl ein, dann Ihre Schwierigkeitsstufe, auf der Sie spielen möchten. Bei der leichtesten Schwierigkeitsstufe fangen Sie mit 50000 Mark an und können zweimal während eines Spielzuges unter Tage, um den Kohleabbau zu leiten. Bei den anderen beiden Schwierigkeitsstufen haben Sie weniger Kapital zur Verfügung und können nur einmal unter Tage, um den Kohleabbau zu leiten. Maximal 4 Spieler können teilnehmen, einschließlich Computerspieler. Wenn Sie den Computerspieler auf 'leicht' stellen, so hat auch er günstige Anfangsbedingungen, bei 'schwer' macht er vielleicht schon nicht mehr soviel Profit. Haben Sie alle Einstellungen vorgenommen, so kommen Sie ins Hauptmenü.

Stadt - Hauptmenü

Von hier aus leiten Sie alle Ihre Aktionen. Zu Ihrer Information werden hier Ihr Kapital, das Datum und Ihre Kohlevorräte angezeigt. Mögliche Auswahl im Stadtbild: Verkauf, Großhandel, Arbeitsamt, Grubenfeld erwerben, Kokerei, Bank, Halde, Zeche, Haus und Zechenaufsicht (siehe auch Bilder im Anhang).

Kohleverkauf

Angezeigt werden hier die Kohlearten als Grafiken. Voreingestellt ist hier der Inlandsverkauf; ferner werden hier -neben den Grafiken- der Preis, die Menge und der noch freie Lagerplatz in % ausgegeben. Wenn Sie nun 'Auslandsverkauf' anklicken, so erscheinen die Preise von Holland und Belgien und die auf der Halde (im Inland) befindliche Kohlemenge. Bei 'Lieferverträge' erscheint die monatliche Abnahmemenge, wie lange der Vertrag noch läuft und der Abnahmepreis je Tonne Kohle.

Lieferverträge

Klicken Sie auf das Icon 'Lieferverträge' und danach auf das Kohleicon, für das Sie einen Vertrag abschließen möchten. Liegt ein Angebot von einer Firma vor, so können Sie den Liefervertrag annehmen. Beachten Sie bitte, daß Sie immer die zu liefernde Kohlemenge auf Lager haben, da sonst eine Konventionalstrafe gezahlt werden muß. Tritt dies ein, so erlischt der Vertrag automatisch.

Inlandsverkauf

Wenn Sie Ihre Kohle im Inland verkaufen möchten, so klicken Sie bitte, wenn dies nicht schon durch das Programm automatisch voreingestellt wurde, 'Inlandsverkauf' an und danach auf die Kohlegrafik, die Sie verkaufen möchten. Nun kommen Sie in das eigentliche Verkaufsmenü.

Über die unteren Zahlenicons können Sie nun Ihre Kohle verkaufen. Bei 'Alles' verkaufen Sie das Maximum. Als Information finden Sie hier unter anderem die Marktsituation. Diese reicht von 'geringe Nachfrage', über 'kaum Nachfrage', 'ausgeglichen', 'gute Nachfrage' bis hin zur 'großen Nachfrage'. In diesem Spiel ist es so, daß Sie nur eine gewisse Menge an Kohle verkaufen können. Für jede Kohleart gibt es eine andere Marktsituation. Natürlich kann man im Winter mehr Kohle verkaufen als im Sommer, da die Nachfrage im Winter größer ist als im Sommer. Wenn Sie eine gewisse Zeit gespielt haben, werden Sie um die Lieferverträge und den Auslandsverkauf nicht herumkommen.

Auslandsverkauf

Wenn Sie einen Handelspartner für Holland oder Belgien haben (diese können Sie in der Bank verpflichten), können Sie auch ins Ausland verkaufen. Klicken Sie das Icon 'Auslandsverkauf' an und dann die Grafik der Kohle, die Sie ins Ausland verkaufen möchten. Als nächstes wählen Sie bitte das Verkaufsland aus. Sie können nur soviel ins Ausland verkaufen, wie Sie an Lagerplatz in dem jeweiligen Land besitzen. Lagerplatz können Sie auf der Halde ankaufen. Eine Marktsituation existiert im Ausland nicht, da hier der Lagerplatz eine Rolle spielt.

Zurück

Durch Anklicken dieses Icons kommen Sie aus dem Menü wieder heraus; dies gilt für alle Menüs.

Großhandel

Auch hier befinden Sie sich zuerst im 'Ankauf-Modus'. Neben den Icons finden Sie jeweils deren Preis und die Menge, die Sie zur Zeit davon besitzen. Die Bedienung ist hier wie beim Kohleverkauf.

(Z.B. 'Ankaufen' anklicken, 'Zubehöricon' wählen, Waren angekauft.)

Neben dem Ankauf können Sie auch noch einen Verkaufsmodus auswählen. Achtung: Fördertürme können nur gekauft werden; ein Verkauf ist logischerweise nicht möglich. Die Reihenfolge der Icons kann von System zu System variieren. Bitte schlagen Sie im graphischen Anhang die Icons nach.

- **Füllmaterial** benötigen Sie später, um die abgebauten Kohlefelder wieder aufzufüllen, damit der Streb nicht zusammenbricht.

- **Arbeitsgeräte:** Je Arbeiter, den Sie einstellen möchten, brauchen Sie ein Arbeitsgerät. (Nur Nachtwächter benötigen diese nicht.)

- **Schienen:** Müssen unter Tage verlegt werden, damit Loren eingesetzt werden können.

- **Pferd:** Ein Pferd kann maximal 5 Kohleloren ziehen, um die abgebaute Kohle abzutransportieren. Ein Pferd und eine Kohlelore haben eine Kapazität von 72 Tonnen Kohle/Monat (mit 2 Kohleloren 144 t Kohle/Monat, etc.). Um ein Pferd unter Tage einzusetzen, wird ein Schlepper benötigt.

- **Schlitten:** Primitivstes Abtransportmittel; jeder Schlitten wird von je einem Schlepper gezogen und hat eine Abtransportkapazität von 24 t Kohle/Monat.

- **Lore:** Sie ist ein Abtransportmittel, das entweder von einem Schlepper geschoben werden kann (Kapazität : 48 t Kohle/Monat), hinter Pferd oder Lokomotive eingesetzt wird, oder mit einem Schlepper ein abgebautes Kohlefeld füllt.

- **Ausbau Schacht:** Diesen benötigen Sie, damit Sie unter Tage abtäufen können.
- **Ausbau Holz:** Ein abgebautes Kohlefeld / erschlossenes Gesteinsfeld kann hierdurch abgestützt werden.
- **Ausbau Stahl:** Dient ebenfalls zum Abstützen von abgebauten Kohlefeldern / erschlossenen Gesteinsfeldern.
- **Dynamit:** Dient zum Sprengen von Gesteinsfeldern unter Tage.
- **Bohrgestänge:** siehe 'Dynamit'.
- **Lokomotive:** Abtransportmittel unter Tage; zieht maximal 10 Loren mit einer Kapazität von 96 t Kohle/Monat je angehängter Lore. Die Lokomotive kann erst ab 1910 gekauft werden.
- **Förderturm:** Hier können Sie zwischen 4 verschiedenen Arten von Fördertürmen wählen.

  Diese unterscheiden sich in ihrer Abtäuftiefe und ihrem Preis:

  Klasse I.: Abtäuftiefe beträgt 2 Felder von der Erdoberfläche.
  Klasse II.: Abtäuftiefe beträgt 4 Felder von der Erdoberfläche.
  Klasse III.: Abtäuftiefe beträgt 7 Felder von der Erdoberfläche.
  Klasse IV.: Abtäuftiefe beträgt 9 Felder von der Erdoberfläche.

Wenn Sie einen Förderturm der Klasse I. besitzen und sich einen größeren kaufen möchten, so wird der alte 'aufgerüstet'. Die Aufrüstung erfolgt stufenweise (so ist es z.B. nicht möglich, die Klasse IV. zu kaufen, wenn man erst Klasse II. besitzt. Klasse III. müßte zuvor ebenfalls gekauft werden). Der Standort jedes Förderturms kann im ganzen nicht mehr verändert werden.

Die unterschiedlichen Transportkapazitäten einer Lore hängen von der Zeit ab, die sie benötigt, um vom Ort zur Erdoberfläche zu gelangen. Da eine Lokomotive sehr schnell ist, können die Loren hinter ihr natürlich mehr Kohle in einem Monat abtransportieren, als wenn sie nur von Schleppern gezogen würden. Jedes Zubehör kann auch wieder verkauft werden; allerdings ist der Verkaufspreis immer niedriger als der Ankaufspreis.

Arbeitsamt

Drei Aktionsicons stehen Ihnen hier zur Verfügung:

'Marktübersicht', 'Einstellen' und 'Entlassen'. Die Bedienung entspricht der aus den anderen Menüs. Bei der 'Marktübersicht' erfahren Sie, wieviele Arbeiter jeweils auf dem Markt vorhanden sind und eingestellt werden können. Für jeden Arbeiter, den Sie einstellen, benötigen Sie eine Arbeitsausstattung, die Sie im Großhandel erwerben können. In den ersten 2 Monaten des Spiels sind auf dem Arbeitsmarkt je Arbeiterart 10 Arbeiter vorhanden; im weiteren Spielverlauf kann es jedoch auch vorkommen, daß Sie keine Arbeitskräfte aufgrund der Arbeitsmarktsituation einstellen können. Wenn Sie Personal entlassen, müssen Sie den jeweiligen Arbeitern eine Abfindung in Höhe eines Monatslohns zahlen; wenn Sie kein Geld haben, so können Sie also auch keine Arbeiter entlassen. Wenn Sie Arbeiter entlassen, so sinkt die Moral der restlichen Angestellten, bei Einstellungen steigt sie (siehe auch Zechenaufsicht).

- **Hauer:** Diese Arbeiter bauen unter Tage die Kohle ab; ein Hauer kann in einem Monat ein Kohlefeld abbauen. Maximal 20 Hauer können insgesamt beschäftigt werden, damit ein Spielzug nicht zu lange dauert.

- **Schlepper:** Dieser arbeitet nur im Zusammenhang mit Schlitten, Loren, Lokomotiven oder Pferden. Er ist also für den Abtransport bzw. das Füllen zuständig.

- **Gesteinshauer:** Ein Gesteinshauer erschließt unter Tage die Gebiete, auf denen nur Gestein und keine Kohle vorkommt. Dieses Gestein wird von ihm weggesprengt und auf der Halde als Füllmaterial gelagert.

- **Steiger:** Er beaufsichtigt die Arbeiter; für insgesamt 10 Hauer, Schlepper und Gesteinshauer benötigen Sie einen Steiger.

- **Kokereiarbeiter:** Wenn Sie eine Kokerei besitzen, so können in einer Kokerei maximal 10 Kokereiarbeiter beschäftigt werden. Jeder Kokereiarbeiter verkokt pro Monat 100 t Kohle. So hat eine Kokerei eine maximale Kapazität von 1000 Tonnen Kohle pro Monat.

Grubenfeld erwerben

Als erstes müssen Sie sich in diesem Spiel ein Grubenfeld kaufen, damit Sie überhaupt die Kohle fördern können. Dieses kostet Sie 50000 Mark. Sie können erst dann ein Grubenfeld wieder schließen, wenn Sie mindestens 50% des gesamten Kohlevorrats abgebaut haben (die Prozentzahlen können aus den Angaben der Auswertung (geförderte Kohle und Kohlevorrat) errechnet werden). Der Kohlevorrat Ihres Grubenfeldes ist ein Schätzwert. Meistens liegt dieser Schätzwert deutlich unter der tatsächlichen Kohlemenge, die sich auf Ihrem Grubenfeld befindet. Klicken Sie einen Förderturm an, und schon gehört Ihnen ein Grubenfeld. Die weißen Fördertürme sind freie Grubenfelder, die grauen sind bereits leergeschürft. Alle anderen Farben werden an die Spieler und Computergegner vergeben.

Die dazugehörigen unterirdischen Karten werden in jedem Spiel neu vergeben. Es kann auch vorkommen, daß mehrere Grubenfelder die gleiche unterirdische Karte haben. Wenn Sie ein Grubenfeld schließen, verlieren Sie auch den darauf stehenden Förderturm.

Haus

Wenn Sie diesen Menüpunkt anklicken, beenden Sie Ihren Spielzug.

Kokerei

Wenn Sie das Icon 'Kokereiankauf' anklicken, können Sie eine Kokerei in der Nähe ihrer Zeche kaufen. Beim 'Kokerei-Verkauf' verkaufen Sie eine Kokerei, die Sie bereits erworben hatten. Um eine Kokerei sinnvoll zu betreiben, müssen Sie ihr jeden Monat eine bestimmte Menge Kohle zuweisen. Dies geschieht, indem Sie auf das 'Verkoken-Icon' klicken. Wählen Sie jetzt bitte die Kohleart aus, die Sie verkoken möchten; rentabel sind hier nur die Gas- und Fettkohle, was Sie auch den Verkaufspreisen entnehmen können. Eine Kokerei hat auch gewisse Betriebskosten, die Ihnen jeden Monat automatisch von ihrem Kapital abgezogen werden. Beachten Sie bitte, daß Sie zum Verkoken Kokereiarbeiter benötigen.

Bank

Da Sie zu Beginn des Spieles nur über wenig Geld verfügen, benötigen Sie einen Kreditgeber, der Sie in kritischen Zeiten des Spieles 'unterstützt'. Dies ist in diesem Spiel -wie so oft- die Bank. Der Kreditrahmen zeigt Ihnen an, wieviel Sie maximal von der Bank aufnehmen können. Im ersten Jahr beläuft er sich auf 80000 Mark; im weiteren Spiel wird der Kreditrahmen nach Ihrem Besitz ausgerechnet. Natürlich müssen Sie für diesen Kredit auch monatlich Zinsen zahlen, die Ihnen automatisch am Monatsanfang abgezogen werden. Eine Rückzahlung erfolgt so, wie Sie es möchten; das heißt, daß keine Raten veranschlagt werden. Natürlich können Sie bei der Bank auch Geld anlegen. Dies geschieht in Form von Sparbriefen; ein Sparbrief stellt immer einen Wert von 1000 Mark dar, wobei Sie natürlich auch gleich in mehrere Briefe investieren können.

Für diese Geldanlageform erhalten Sie logischerweise auch Zinsen, die Ihnen gutgeschrieben werden. Auch die Auswahl eines Handelspartners können Sie in der Bank treffen. Die Kosten werden nach der Lagerplatzgröße in dem jeweiligen Land berechnet. Beim Kohleverkauf muß außerdem ein Exportzoll gezahlt werden, der beim Verkauf automatisch einbehalten wird. Wenn Sie einem Handelspartner aufkündigen, verlieren Sie Ihren gesamten Lagerplatz in dem jeweiligen Land. Man sollte es sich also gut überlegen, bevor man einem Handelspartner kündigt.

Zechenaufsicht

Bei der Zechenaufsicht können Sie sich einen Überblick über die Moral Ihrer Arbeiter verschaffen. Diese geht von 'streikend' über 'rebellisch und wütend', 'unruhig', 'angenehm', 'gut' bis hin zu 'zufrieden'. Je höher die Moral Ihrer Arbeiter ist, desto mehr von ihnen kommen zur Arbeit und können unter Tage eingesetzt werden. Durch diverse Aktionen können Sie die Moral Ihrer Arbeiter steigern ('Betriebsfest organisieren', 'Arbeitsgeräte reparieren (modernisieren) lassen' und 'Umlage an die Arbeiter auszahlen'). Allerdings ist jede Aktion nur einmal pro Monat möglich. Wenn Sie z.B. im Laufe eines Monats Arbeiter einstellen, steigt die Moral Ihrer Arbeiter, bei Entlassungen dagegen sinkt sie. Versuchen Sie immer, fast 100% Ihrer Arbeiter unter Tage zu beschäftigen. Schaffen Sie dies nicht, so faulenzen diese und die Moral der übrigen Arbeiter fällt auch noch. Auch bei eventuellen Grubenunglücken kann die Moral stark abfallen. Wenn Sie also unter Tage weniger Arbeiter zur Verfügung haben, als Sie beschäftigen, so wird die Moral wohl nicht die Beste sein. Die Moral fällt auch, wenn Sie zu wenig Steiger zur Aufsicht beschäftigen (siehe Arbeitsamt).

Halde

Lagerplatz wird in diesem Spiel dazu benötigt, um die Kohle über der Erde zu lagern, damit sie dann auch später verkauft werden kann. Ebenfalls benötigt das Füllmaterial Lagerplatz; das Füllmaterial kann im Großhandel erworben, oder aber auch durch den Gesteinsabbau (Erschließen) unter Tage gewonnen werden. Der Lagerplatz für Füllmaterial kann nur im Inland erweitert werden. Im Ausland muß Lagerplatz angekauft werden, damit man exportieren kann.

Der dort vorhandene Lagerplatz bestimmt die maximale Verkaufsmenge in einem Monat. Allerdings dauert es genau einen Monat, bis der Auslandlagerplatz dort eingerichtet wird. Da die Kohle nicht gemischt werden darf, benötigt jede Kohleart einen eigenen Lagerplatz.

Zeche

Jetzt kommen wir zum eigentlichen Aktionsmenü dieses Spiels. Denn erst jetzt wird es wirklich interessant. Wie Sie im Laufe des Spieles feststellen werden, verbringen Sie ca. 80% Ihrer Spielzeit unter Tage. Auf dieser Karte sehen Sie die unterirdischen Erdschichten und die darin vorhandenen Kohleflöze (schwarz). Wenn Sie ein Icon an der rechten Menüleiste anklicken, so erscheint ein Quadrat, welches Sie rasterartig über die Karte bewegen können.

Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre Aktionen zu tätigen. In der obersten Reihe finden Sie diverse Icons: Anzahl der Hauer, Schlepper und Gesteinshauer, Ausbau Schacht, etc., die Ihnen noch zur Verfügung stehen. Insgesamt gibt es drei Iconleisten. Jede Aktion benötigt gewisse Arbeiter und Materialvorräte, die Sie im Großhandel (in der Stadt) kaufen können. Durch das Anklicken des 'Umblättern' -Icons erhalten Sie noch mehr Informationen über Ihre Materialmengen. Unter Tage erwarten Sie auch einige Überraschungen, wenn Sie Aktionen ausführen möchten: so kann z.B. einem Gesteinshauer das Bohrgestänge abbrechen, etc.

Doch nun zu den einzelnen Menüs dieser ersten Karte:

- **Förderturm setzen:** Sie können an der Erdoberfläche Ihren Förderturm positionieren. Bedenken Sie bitte, daß Sie ihn nie mehr versetzen können; außerdem kann er nicht in die Nähe von Gewässern und am Kartenrand gesetzt werden.

- **Go Up:** Hier kommen Sie wieder an die Erdoberfläche zur Stadt. Wenn Sie auf der Schwierigkeitsstufe 'leicht' spielen, können Sie im Monat maximal zweimal unter Tage, bei den beiden anderen Schwierigkeitsstufen nur einmal im Monat.

- **Abtäufen:** Klicken Sie den Punkt auf der Karte an , von dem aus Sie abtäufen möchten. Im ersten Monat wäre es z.B. der Förderturm. Für das Abtäufen benötigen Sie 3 Gesteinshauer und einen 'Ausbau Schacht'. Wenn Sie vom Querschlag abtäufen, wird ein Blindschacht eingerichtet. Sie müssen also insgesamt zweimal abtäufen, um den eigentlichen Schacht mit Förderkorb zu erhalten.

- **Erschließen:** Vom Schacht oder Querschlag aus können Sie weitere Felder unter Tage erschließen. Hierzu benötigen Sie pro Feld einen Gesteinshauer, eine Einheit Dynamit und ein Bohrgestänge. Wenn Sie vom Schacht aus in zwei verschiedene Richtungen erschließen können, werden Sie gefragt, ob Sie nach links oder rechts erschließen wollen; ansonsten wird automatisch in die richtige Richtung erschlossen, ohne daß Sie sich entscheiden müssen. Durch das Erschließen eines Feldes auf dieser '1. Karte' wird kein Füllmaterial gewonnen!

- **Ort eröffnen:** Sie können in einem Querschlag oder im oberen Blindschachtende ein Ort eröffnen, um das dahinterliegende Kohleflöz abzubauen. Hierfür benötigen Sie einen Gesteinshauer, eine Einheit Dynamit, ein Bohrgestänge und ein 'Ausbau Stahl' pro Ort. Im Schacht kann kein Ort eröffnet werden. Wenn Sie in diesem Ort später einmal 2 Ortseingänge haben, wird trotzdem nur einer dargestellt, da auf der '2. Karte' dieses Ort vergrößert dargestellt wird (siehe Einleitung).

- **Ort betreten:** Nun betreten Sie das gewählte Ort und eine neue Karte mit einer neuen Menüleiste wird aufgebaut. Sie können jetzt die Kohlevorräte Ihres Grubenfeldes abbauen (siehe auch: Menüs im Ort).

- **Schienen legen:** Damit ein Ort an das Schienennetz angeschlossen wird und Kohle über Schienen abtransportiert werden kann, muß der ganze Weg vom Ortseingang zur Erdoberfläche (bzw. bis zum Schacht) mit Schienen ausgelegt sein. Sollte die Möglichkeit bestehen, daß Ihre Kohle über mehrere Schächte/Nebenschächte gefördert werden kann, so wird immer der Schacht zur 'etagenweisen' Förderung benutzt, der ganz links auf der 1.Karte liegt. (siehe auch Zeichnungen im Anhang!)

- **Ort schließen:** Wenn Sie ein Ort und einen Streb ganz abgebaut haben, können Sie ihn wieder schließen. Denn in diesem Spiel dürfen Sie maximal 3 Orte gleichzeitig besitzen.

- **Info-Icon:** Mit dem '?-Icon' können Sie Teile der Karte abfragen. Sobald Sie ein Kohleflöz anklicken, wird Ihnen die Kohleart und die jeweilige Flözdicke angezeigt, ansonsten kommt die Meldung: 'Hier ist Gestein'.

- **Ortinfo-Icon:** Es gibt Ihnen Informationen über ein Ort auf der Karte, sofern Sie dieses zuvor anklicken.

Menüs im Ort

Auf dieser 2.Karte fängt Ihre Arbeit nun erst richtig an. Kohlefelder abzubauen, Gesteinsfelder zu erschließen, abgebaute Felder wieder aufzufüllen und den Abtransport zu setzen, gehören nun zu Ihren Aufgaben. Sie können jedem Arbeiter nur eine Aufgabe in einem Monat zuweisen. Erst wenn Sie Ihren Zug beendet haben, findet eine Auswertung Ihrer Aktivitäten unter Tage statt. Grundsätzlich gilt: Es können nur Aktionen von ausgebauten Feldern ausgeführt werden.

- **Holz Ausbau:** Sie benötigen ein 'Ausbau Holz'; stützen Sie hiermit Ihre abgebauten Felder ab, die nicht auf der untersten oder obersten Ebene sind, sondern die Felder, die sich dazwischen befinden. Klicken Sie hierbei das auszubauende Feld an.

- **Stahl Ausbau:** Hierfür benötigen Sie ein 'Ausbau Stahl'. Ausgebaut werden nur die Felder, die sich auf oberster und unterster Ebene der 2.Karte befinden. Wenn Sie hier nur mit Holz ausbauen, kann es zu einem Grubenunglück kommen. Klicken Sie jeweils bitte das auszubauende Feld an.

- **Abtransport setzen:** Um die abgebaute Kohle auch nach 'oben' zu bekommen, müssen Sie unter Tage Schlitten, Loren, etc. einsetzen, die von Schleppern bewegt werden. Als erstes erscheint hier eine Karte, auf der Sie die Abtransportart wählen können: Schlitten, Kohlelore, Pferd, Lokomotive und Füllore stehen zur Verfügung.

Nach der Auswahl geben Sie die zu setzende Anzahl ein und positionieren Sie dann das erscheinende Quadrat auf der untersten oder obersten Ebene. Das Feld muß mit Stahl ausgebaut sein! Wenn Sie nicht mit Schlitten arbeiten, muß die ganze oberste, bzw. unterste Ebene mit Schienen ausgelegt sein. Auf der 1.Karte muß ein verschienter Weg vom Ort zur Erdoberfläche existieren. Hierbei wird die Kohle Ebene für Ebene nach oben gebracht. Sollten Sie über mehrere Schächte bzw. Nebenschächte auf einer Ebene verfügen, so wird immer der Schacht benutzt, der sich ganz links auf der 1. Karte befindet (siehe auch Bilder im Anhang).

Wenn Sie sich auf der 2. Karte befinden, so können Sie durch Druck auf eine bestimmte Taste (siehe computerabhängige Zusatzanleitungen) eine genaue Auskunft über die benötigten Transportmittel in den Orten erhalten.

Hier nun eine Tabelle für die Transportkapazitäten:

Zu jedem Abtransportmittel gehört je ein Schlepper (z.B. ein Schlitten benötigt einen Schlepper, ein Pferd mit fünf Loren auch nur einen Schlepper)!

1 Schlitten:	24 t Kohle/Monat	Max.: 10 Schlitten/Feld
1 Kohlelore:	48 t Kohle/Monat	Max.: 10 Kohleloren/Feld
1 Pferd+Lore:	72 t Kohle/Monat	Max.: 1 Pferd+5 Loren/Feld
1 Lok+Lore:	96 t Kohle/Monat	Max.: 1 Lok+10 Loren/Feld
1 Füllore:	Kann ein Feld füllen	Max.: 10 Fülloren/Feld

Ein Pferd oder eine Lokomotive mit Loren benötigen 2 Felder. Hierfür muß das rechte Feld neben dem gewählten auch ausgebaut und mit Schienen versehen sein.

- **Erschließen:** Klicken Sie wie gehabt das Feld an, von dem aus Sie erschließen möchten. Geben Sie anschließend die Richtung an (links oder rechts); wenn nur eine Richtungsmöglichkeit besteht, wird ohne Richtungsabfrage erschlossen. Das nun entstandene Leerfeld kann ausgebaut werden. Für diese Aktion werden ein Gesteinshauer, eine Einheit Dynamit und ein Bohrgestänge pro Feld benötigt. Das so gewonnene Füllmaterial wird automatisch nach oben abtransportiert. Falls Sie einmal ein Feld falsch gefüllt haben, können Sie es auch wieder erschließen.

- **2. Ort eröffnen:** Nach einer gewissen Zeit benötigen Sie ein 2.Ort, und zwar auf der obersten Ebene. Durch dieses Ort wird Füllmaterial hereingebracht und abgebaute Kohle von der obersten Ebene abtransportiert. Klicken Sie das Feld an, auf dem das zweite Ort eröffnet werden soll.Dieses Feld muß mit Stahl ausgebaut sein! Bedenken Sie bitte, daß Sie vom Ort aus nur erschließen und nicht abbauen können. Aus diesem Grunde muß mindestens ein ausgebautes Feld neben dem gewählten Feld existieren. Sie brauchen einen Gesteinshauer, eine Einheit Dynamit und ein Bohrgestänge. Auf der 1.Karte wird trotzdem nur ein Ortseingang dargestellt!

- **Füllen:** Maximal 30 Felder dürfen zwischen der obersten und der untersten Ebene ausgebaut sein. Danach müssen einige dieser Felder wieder gefüllt werden, damit nicht ein Zusammenbruch erfolgt. Hierfür müssen Sie erst über den Abtransport die Fülloren setzen (Icon ganz rechts unter 'Abtransport'). Je mehr Fülloren Sie setzen, desto mehr Felder können gefüllt werden. Denn eine Füllore kann nur ein ausgebautes Feld mit je einer Einheit Füllmaterial füllen. Diese Fülloren müssen auf der obersten Ebene gesetzt werden. Das ganze obere Ort muß mit Schienen ausgelegt sein und das Ort muß an das Schienennetz der 1. Karte angeschlossen sein. Sie können nur die Felder füllen, auf die Sie vom oberen Ort aus Füllmaterial nach unten kippen können. (Es muß sich hierfür auf der gleichen Höhe, wo sich das zu füllende Feld befindet, in der obersten Ebene ein ausgebautes Feld inklusiv Schiene befinden! Die Fülloren können jedoch auch woanders in der obersten Ebene stehen.) Wenn Sie jetzt 'Füllen' anklicken, so können Sie das Feld anklicken, das gefüllt werden soll.

- **Schienen legen:** Auf oberster und unterster Ebene müssen Schienen verlegt worden sein, bevor mit Loren gearbeitet wird. Auf der zweiten Karte muß beim Einsatz von Fülloren die ganze obere (ausgebaute) Ebene mit Schienen verlegt werden; ansonsten ist kein Füllen möglich. Aber auch die unterste Ebene benötigt Schienen, wenn Sie die Loren zum Abtransport einsetzen möchten. Kontrollieren Sie immer vor Beendigung Ihres Zuges, ob Ihre Orte alle mit Schienen ausgebaut sind, damit Sie sich nicht wundern, weshalb keine Kohle gefördert wurde. Klicken Sie das Feld an, in dem Schienen verlegt werden sollen.

- **Abbauen:** Zuerst einmal grundlegende wissenswerte Daten für Sie: Die Kohle, die auf der obersten Ebene abgebaut wird, muß auch extra abtransportiert werden. Der Abtransport ist also extra zu setzen. Damit diese Kohle auch gefördert werden kann, muß ein 2.Ort auf der obersten Ebene existieren. Die Kohle der anderen Ebenen fällt grundsätzlich immer in die unterste Ebene. Halten Sie aber bitte der abgebauten Kohle den Weg nach unten frei, d.h. es darf sich auf dem Weg nach unten kein Kohle-, Gesteins- oder Füllmaterialfeld am Ende Ihres Zuges befinden. Sonst wird diese abgebaute Kohle hinterher nicht abtransportiert und Sie bekommen sie nicht nach 'oben'. Da Sie aber grundsätzlich in einem Ort von unten nach oben die Kohle abbauen, dürfte es hier keine großen Schwierigkeiten geben. Der Abtransport für die heruntergefallene Kohle muß auf der untersten Ebene gesetzt werden. Für das 'Abbauen' benötigen Sie einen Hauer je Feld. Klicken Sie auch hier das Feld an, von dem aus Sie abbauen möchten und geben Sie dann gegebenenfalls die Richtung an. Vom Ort-Feld aus kann nicht abgebaut werden. Das Kohlefeld wird dann zu einem Leerfeld, das Sie dann nur noch dementsprechend ausbauen müssen. Wenn auf einem Feld bereits ein Transportmittel eingesetzt ist, kann von diesem Feld aus nicht mehr erschlossen oder abgebaut werden.

  Nun noch eine Tabelle, damit Sie wissen, wieviel Tonnen Kohle ein Hauer pro Monat abbauen kann:

Flözdicke 3 Fuß:	24 t	Kohle/Monat
Flözdicke 5 Fuß:	40 t	Kohle/Monat
Flözdicke 8 Fuß:	64 t	Kohle/Monat

- **Zurück:** Hier kommen Sie wieder auf die erste Karte.

- **?-Icon:** Informationsausgabe über die Aktivitäten in diesem Ort. Um die Übersicht zu behalten, werden drei Karten nacheinander ausgegeben:

  1. Info-Karte: Informationen über das obere / untere Ort+Streb
  2. Info-Karte: Informationen über das obere Ort
  3. Info-Karte: Informationen über das untere Ort+Streb

Die 2. Informationskarte wird nur dann angezeigt, wenn Sie ein 2.Ort besitzen. Bedenken Sie bitte, daß Abtransport und abgebaute Kohle immer in einem gesunden Verhältnis stehen sollten; so benötigen Sie z.B. bei einer Flözdicke von fünf Fuß und einer Anzahl von drei Hauern (120 t Kohle / Monat) entweder fünf Schlitten und fünf Schlepper (120 t / Monat), oder drei Kohleloren und drei Schlepper (144 t / Monat) oder aber ein Pferd mit einem Schlepper, das zwei Kohleloren zieht (144 t / Monat).

Zufallsereignisse

Manchmal kommt Fortuna mit Glück oder aber auch mal mit Pech. Vom großen Tombolagewinn bis hin zum Ortzusammenbruch ist hier wirklich alles möglich.

Die Icons

- **Save:** Klicken Sie die Icons 1 bis 7 an, um den aktuellen Spielstand auf Diskette unter der jeweiligen Nummer zu sichern.

- **Load:** Ein Spielstand kann wieder geladen werden (durch Eingabe der Nummer, unter der gespeichert wurde).

- **Spielstand:** Es erscheint eine Rangliste der Spieler. Je nachdem, was Ihr Spielziel ist, werden die entsprechenden Daten ausgewertet und ausgegeben. (Sollte es der Fall sein, daß bei Ihrem Spielziel das Geld eine Rolle spielt, so werden jeweils noch die Kredite bei der Berechnung mit einbezogen, allerdings nicht die Sparbriefe!). Als nächstes erhalten Sie eine Statistik über Ihre monatlichen Fördermengen in den letzten 12 Monaten.

- **Optionen:** Sie können das Spiel beenden, den aktuellen Spieler aussteigen lassen und Grafik, Sound und Animationen an- und ausschalten.

- **Sabotage:** Wenn Sie zu mehreren spielen, können Sie hier Ihrem Gegner mal so richtig Dynamit unter seine vier Buchstaben legen. Heuern Sie einen Agenten an, der Ihrem Gegner den Zechenturm sprengt, die Moral seiner Arbeiter beeinflußt oder diverses Zubehör vom Zechengelände entwendet. Je mehr Geld Sie ihm bieten, desto größer ist auch die Erfolgschance, es sei denn, Ihr Gegner hat sehr viele Nachtwächter eingestellt. Der minimale Einsatz beträgt hier 30000 Mark. In einem Monat darf nur eine Sabotageaktion gestartet werden. Nur zu den Nachtwächtern hat man auf Wunsch einen mehrmaligen Zugriff. Der Computer kann allerdings nicht sabotiert werden. Im Gegenzug hierzu können Sie allerdings auch nicht vom Computer sabotiert werden. Außerdem ist nur Sabotage möglich, wenn mehrere menschliche Mitspieler dabei sind. Eine andere Möglichkeit besteht darin, beim Gegner in den unterirdischen Orten Dynamit zu legen und so ein Grubenunglück zu verursachen. Kaufen Sie sich hierzu erst einmal Dynamit (maximal 20 Stangen Dynamit können erworben werden). Dann geht es auch schon abwärts und Sie können sich ein Ort aussuchen. Die Bedienung ist die gleiche, wie sonst auch unter Tage. Wenn Sie nun das Ort betreten haben, so können Sie Dynamit auf den ausgebauten Feldern legen. Wenn es erfolgreich zündet, entsteht ein Leerfeld, das in der nächsten Runde wahrscheinlich zusammenbricht. Nur so kann die Strategie des Gegners am sinnvollsten durchkreuzt werden. Um sich selbst zu schützen, können Sie Nachtwächter einstellen. Dies geschieht genauso wie auf dem Arbeitsamt. Maximal dürfen Sie allerdings 25 Nachtwächter haben. Sabotage ist in den ersten fünf Monaten des ersten Spieljahres grundsätzlich nicht möglich. Wenn Sie Ihren Gegner aussuchen, klicken Sie bitte auf der Karte den entsprechenden Förderturm an.

- **Weiter:** Der nächste Spieler ist am Zuge.

Bankrott

Sollten Sie einmal mehr Schulden haben, als es Ihr Kreditrahmen zuläßt, so wird bei Ihnen gepfändet. Ihre gelagerte Kohle und ihre vorhandenen Materialien fallen der Pfändung zum Opfer. Wenn Ihre Chancen ganz schlecht stehen, wird Ihr Kredit getilgt und Sie müssen noch einmal von vorne anfangen.

Auswertung

Ab Februar 1900 bekommen Sie, bevor Sie in die Stadt gelangen, einen aktuellen Informationsbericht über Ihre Zeche. In ihm steht unter anderem die Fördermenge des letzten Monats, die gesamte Fördermenge bisher und der gesamte unterirdische Kohlevorrat Ihres Grubenfeldes (Schätzung). Sollte Kohle z.B. mangels Schienen nicht gefördert werden können, so verfällt sie. Sie kann nicht nachträglich noch gefördert werden. Eventuell haben Sie auch manchmal kranke Arbeiter; sie können dann im laufenden Monat nicht eingesetzt werden.

Grubenunglück

Wenn Sie unterirdisch falsch oder gar nicht ausgebaut haben, so verursachen Sie ein Grubenunglück. Hierbei können Hauer und Schlepper verletzt werden, die dann im folgenden Monat nicht einsatzfähig sind. Natürlich können auch Schlitten, Loren, etc. unter Tage verschüttet werden, die nach ihrer Bergung nur noch auf den Müll geworfen werden können. Je nachdem, wie stark das Grubenunglück war, sinkt zusätzlich auch noch die Moral Ihrer Arbeiter. Spätestens jetzt bekommen Sie die Quittung für Ihre falsche Strategie unter Tage. Auch die Ereignisse, die eventuelle Zusammenbrüche ankündigen, werden hier ausgewertet. Wenn es zu einem Zusammenbruch kommt, werden die betroffenen Felder durch Gestein 'gefüllt', die man dann nur noch wegsprengen kann. Im Extremfall ist es sogar angebracht, das verschüttete Ort zu schließen.

Die Zeit von 1914 bis 1918
1.Weltkrieg

Falls Sie in den Genuß kommen sollten, bei Ihrem Spiel diese Zeit mitzuerleben, so sollten Sie sich auf einiges gefaßt machen: Es kann keine Kohle mehr exportiert werden, der Arbeitsmarkt ist nur sehr spärlich besetzt, die Inlandsnachfrage steigt, Lieferverträge können so gut wie gar nicht abgeschlossen werden, usw.

Das Jahr 1933

Wenn Sie das Jahr 1933 erreicht haben, so ist das Spiel spätestens jetzt beendet.

Die Kohlepreise

Jeder Kohleverkaufspreis orientiert sich an einem Grundpreis. Nun kann es vorkommen, daß sich die Marktsituationen für Kohle im In- und Ausland im Laufe der Zeit verschlechtern oder verbessern. Der Computer zeigt Ihnen an, ob der Grundpreis stabil bleibt oder ob er sich in nächster Zeit verschlechtern oder verbessern wird. Dies wird im Ereignisfach vor einem eventuellen Umschwung angezeigt.

Starthilfe

Falls Sie am Anfang große Probleme haben, so möchten wir Ihnen an dieser Stelle eine Starthilfe geben. Geben Sie als Schürferanzahl '1' an; spielen Sie am besten auf der Schwierigkeitsstufe 'leicht' und ohne Computergegner. Als Spielziel wählen Sie 14 Monate Spielzeit.

Januar 1900

Klicken Sie in der Stadt das Icon für 'Grubenfeld kaufen' an und suchen Sie sich ein Grubenfeld aus. Als nächstes gehen Sie zur Bank und nehmen Ihren maximalen Kredit auf (80000 Mark). Nun ab in den Großhandel; als erstes kaufen Sie sich bitte einen Förderturm der Klasse I. Um Arbeiter beschäftigen zu können, benötigen Sie Arbeitsgeräte. Kaufen Sie hiervon zehn Stück. Um später die erste Aktion unter Tage ausführen zu können, erwerben Sie noch ein 'Ausbau Schacht'. Als nächstes begeben Sie sich zum Arbeitsamt. Hier stellen Sie drei Gesteinshauer und einen Steiger ein. Nun können Sie sich unter Tage begeben. Mit dem '?'-Icon können Sie nun die Karte untersuchen. Setzten Sie Ihren Förderturm so, daß Sie auf ein Gesteinsfeld abtäufen können und daneben gleich ein Kohleflöz ist (merken Sie sich bitte die Flözdicke!).

Klicken Sie 'Abtäufen' an und dann den Förderturm. Nun sehen Sie, daß sich unter Ihrem Förderturm ein Schacht mit einem Förderkorb befindet. Bei dieser Abtäufaktion haben Sie nun drei Gesteinshauer und einen 'Ausbau Schacht' verbraucht. Beenden Sie jetzt bitte diesen Monat, indem Sie den Menüpunkt 'Haus' anwählen.

Februar 1900

Zuerst einmal ab in den Großhandel. Kaufen Sie hier folgende Sachen: sechs 'Ausbau Stahl', zwei Einheiten Dynamit, zwei Bohrgestänge, zehn Arbeitsausstattungen und drei Schlitten (bei Flözdicke = drei Fuß, bei fünf Fuß = 5 Schlitten, bei acht Fuß = acht Schlitten). Als nächstes begeben Sie sich bitte zum Arbeitsamt.

Stellen Sie hier nun drei Hauer und ein paar Schlepper ein. (Nur soviel Schlepper wie Sie auch an Schlitten besitzen!) Wenn Sie insgesamt mehr als zehn Arbeiter eingestellt haben, stellen Sie bitte für je 10 Arbeiter einen Steiger ein. (Einen Steiger haben Sie schon.) Gehen Sie noch zur Halde und kaufen Sie für Gaskohle noch ca. 40 Tonnen (bei einer Flözdicke von 3 Fuß, sonst ca. 100 Tonnen) Lagerplatz an, damit die geförderte Kohle auch gelagert werden kann. Nun können Sie sich wieder unter Tage begeben. Klicken Sie bitte auf 'Erschließen' und dann auf den Schacht. Geben Sie dann bitte die Richtung an, in der sich das Kohleflöz befindet. Es entsteht durch diese Aktion ein Querschlag, für den Sie einen Gesteinshauer, eine Einheit Dynamit und ein Bohrgestänge benötigten. Jetzt klicken Sie bitte 'Ort eröffnen' an und dann den Querschlag. Sie sehen nun, daß ein Ort eingerichtet wurde. Auch hierfür bedurfte es eines Gesteinshauers, einer Einheit Dynamit, eines Bohrgestänges und eines 'Ausbau Stahl'. Wenn Sie jetzt 'Ort betreten' anklicken, wird eine zweite Grafik aufgebaut. Sie befinden sich nun im Ort und können mit dem Abbau beginnen. Als erstes bauen Sie bitte die beiden Leerfelder rechts und links neben dem Orteingang mit Stahl aus (evtl. vorher 'erschließen'). Dies ist notwendig, damit weitere Aktionen von dort ausgeführt werden können. Die schwarzen Felder auf dieser Karte stellen die Kohle dar, die anderen das Gestein. Um die Kohle erfolgreich abzubauen, klicken Sie auf 'Abbauen' und dann z.B. auf das rechte mit Stahl ausgebaute Feld. Als Richtung geben Sie bitte 'rechts' ein. Es entsteht nun ein Leerfeld. Gehen Sie nun wieder auf 'Stahl-Ausbau' und bauen Sie das Leerfeld wieder mit Stahl aus. Wiederholen Sie diese Aktionen noch zweimal, denn Sie haben noch 2 Hauer zur Verfügung.

Vergessen Sie bitte nicht, die entstandenen Leerfelder wieder mit Stahl auszubauen. Sind Sie mit dem Abbau fertig, so gehen Sie bitte auf 'Abtransport setzen'. Wählen Sie hier bitte den 'Schlitten'. Klicken Sie so lange '+' an, bis keine neuen Schlitten mehr auf der Karte erscheinen. Nun noch auf 'OK'. Das erscheinende Quadrat positionieren Sie bitte auf einem der ausgebauten Leerfelder. Auf diesem Feld erscheint nun ein Männchen, das einen Schlitten zieht. Wenn Sie nun das '?' Icon anklicken, erhalten Sie einige Informationen über dieses Ort. Wenn Sie dies alles getätigt haben, können Sie wieder in die Stadt zurückkehren.

März 1900

In Ihrer Zecheninformation steht nun, daß Sie eine gewisse Menge Kohle gefördert haben. Die weiteren Entscheidungen fällen nun Sie, damit das Spiel auch weiterhin positiv verläuft.

Stichwortverzeichnis

Abtäufen Wenn Sie sich senkrecht in die Erde 'graben' und so einen Schacht ausheben.

Blindschacht Hierbei handelt es sich um einen Schacht, der nicht bis zur Erdoberfläche reicht. (Hier im Spiel: Das obere Schachtende, das in einem Querschlag endet.)

Erschließen Erschlossen werden alle Felder unter Tage, die nicht aus Kohle, sondern Gestein bestehen. Diese Arbeit verrichtet der Gesteinshauer.

Gesteinshauer Erschließt Gesteinsfelder unter Tage durch Sprengung.

Hauer Baut unter Tage in einem Monat ein Kohlefeld ab.
Flözdicke 3 Fuß: 24 t Kohle/Feld/Monat
Flözdicke 5 Fuß: 40 t Kohle/Feld/Monat
Flözdicke 8 Fuß: 64 t Kohle/Feld/Monat

Kohlearten	In diesem Spiel gibt es 4 verschiedene Kohlearten. Hier nun die Rangliste nach ihrem Brennwert: 1. Magerkohle 2. Fettkohle 3. Eßkohle 4. Gaskohle (niedrigster Brennwert)
Kohleförderung	Von jedem Ort aus wird die Kohle etagenweise nach oben gefördert. Wenn mit Loren gearbeitet wird, so muß der Weg an die Erdoberfläche (Förderkorb) verschient sein. Sollten Sie über mehrere Schächte/Nebenschächte auf einer Ebene verfügen,so wird immer der Schacht benutzt, der sich ganz links auf der 1. Karte befindet.
Koks	Meistens wird Gas- oder Eßkohle verkokt, um den Verkaufswert zu erhöhen.
Kokereiarbeiter	Ein Kokereiarbeiter verkokt 100 t Kohle/Monat. Maximal zehn Arbeiter können in einer Kokerei beschäftigt werden.
Ort	1. Bezeichnung für einen Zugang zu einem Kohleflöz ('1.Karte'). 2. Anreihung von ausgebauten Feldern auf der obersten und untersten Ebene der '2. Karte'. Diese beiden Ebenen werden mit Stahl ausgebaut!
Querschlag	Horizontal verlaufener Gang unter Tage ('1. Karte').
Schacht	Verbindung von Querschlägen zur Erdoberfläche.
Schlagwetter	Gasexplosion unter Tage.
Schlepper	Arbeiter, der den Abtransport und das Füllen von abgebauten Feldern im Streb leistet.

Steiger	Beaufsichtigt Hauer, Gesteinshauer und Schlepper (Ein Steiger wird für je 10 Arbeiter benötigt.)
Streb	Ausgebaute Felder zwischen zwei Orten. (2.Karte) Diese Felder werden mit Holz ausgebaut. Max. 30 abgebaute Felder sind erlaubt, danach muß gefüllt werden.

Transportkapazitäten

1 Schlitten	+ 1 Schlepper	24 t Kohle/Monat
1 Kohlelore	+ 1 Schlepper	48 t Kohle/Monat
1 Kohlelore	+ 1 Pferd + 1 Schlepper	72 t Kohle/Monat
1 Kohlelore	+ 1 Lokomotive + 1 Schlepper	96 t Kohle/Monat
1 Füllore	+ 1 Schlepper	Füllt 1 Feld im Streb/Monat

Atari ST

Festplatteninstallation

Um diese Simulation auf der Festplatte zu installieren, laden Sie bitte das beiliegende Programm 'INSTALL'.

Spielen von Diskette

Wenn Sie dieses Spiel von der Diskette aus spielen, wechseln Sie die Disketten bitte nur auf Anweisung, da es sonst zu Programmabstürzen kommen kann. Da sich das Programm die eingelegte Diskette merkt, muß es nicht dauernd deren Inhalt kontrollieren, was zu erheblichen Zeiteinsparungen führt und somit den Spielablauf relativ flüssig hält.

Ladeanweisung

Wenn Sie nur über 512 KByte Speicherplatz verfügen, so können maximal 3 Spieler an dieser Simulation teilnehmen. Unter Tage können dann leider nur 2 Orte gleichzeitig betrieben werden. Um das Programm zu spielen, legen Sie bitte die Diskette 'A' in Ihr Laufwerk A: ein. Aktivieren Sie nach dem Einschalten das Laufwerk durch einen Doppelklick mit der Maus auf das Laufwerksicon A:. Jetzt starten Sie bitte das Programm durch einen Doppelklick auf das Icon 'BLACK'. Das Programm lädt und startet jetzt selbstständig. Folgen Sie desweiteren den Meldungen auf dem Bildschirm.

Steuerung

Grundsätzlich wird das ganze Spiel über Maus gesteuert. Nur die Namensvergabe am Anfang des Spiels erfolgt über Tastatur. In den Ankauf-, Verkauf-, Einstell- und Entlassungsmenüs können Sie durch Betätigung der UNDO-Taste einen Widerruf Ihrer Eingaben auslösen. Wenn Sie z.B. 100 Arbeitsgeräte im Großhandel gekauft haben, aber nur 10 kaufen wollten, drücken Sie einfach die UNDO-Taste und der Computer macht Ihre Eingabe rückgängig. Dies geht aber nur, wenn Sie sich noch in dem jeweiligen Untermenü befinden. Da die meisten unterirdischen Menüs eine Dauerfunktion haben, kommen Sie mit Hilfe der rechten Maustaste aus dem jeweiligen Menü wieder heraus.

(Dies bedeutet : Sie verlassen z.B. nicht automatisch das Abbau-Menü, wenn Sie ein Feld abgebaut haben, sondern Sie können weitere Felder abbauen, ohne auf die Menüleiste zu klicken. Mit der rechten Maustaste können Sie das Untermenü wieder verlassen.) Wenn Sie im Menü 'Transport setzen' auf das '+ Icon' mit der rechten Maustaste klicken, so wird das Maximum gesetzt, beim '- Icon' wird alles gelöscht. In den Sabotagemenüs 'Förderturm sprengen', 'Arbeitsmoral senken', 'Zubehör entwenden' und 'Unter Tage Dynamit legen' kann mit der linken Maustaste der Betrag erhöht und mit der rechten Maustaste erniedrigt werden. Bei der Spielzielabfrage können Sie den Maximalwert setzen, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das '+ Icon' klicken und den Minimalwert, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das '- Icon' klicken. Auf der 2. Karte erfahren Sie durch Betätigung der HELP-Taste die aktuell benötigte Abtransportmenge und -art.

IBM-PC

Wichtiger Hinweis

Diese Simulation benötigt mindestens 640 KByte RAM und eine EGA- oder VGA-Grafikkarte.

Installation auf der Festplatte

Da Sie das Spiel auf Ihrer Festplatte installieren müssen, starten Sie bitte zuerst das Installationsprogramm auf der Diskette 'A'. Hierzu booten Sie bitte Ihre Festplatte normal hoch und legen die Diskette 'A' in Ihr Laufwerk. Schalten Sie jetzt bitte auf das entsprechende Laufwerk (mit A: oder B: mit einem nachfolgenden Druck auf die Return-Taste) und starten das Programm mit dem Befehl 'INSTALL'. Nachdem das Programm geladen wurde, können Sie mit den Tasten, die jeweils in der unteren Leiste angezeigt werden, die Voreinstellungen verändern.

Ladeanweisung

Zum Spielen von 'Black Gold', starten Sie bitte das Programm 'BLACK' aus dem Verzeichnis 'BLACK' Ihrer Festplatte.

Steuerung

Diese Bergbausimulation können Sie sowohl über Maus als auch über Tastatur gleichzeitig spielen. Da das ganze Spiel über Icons gesteuert wird, klicken Sie bitte, wenn Sie eine Maus haben, mit dieser auf das entsprechende Icon. Ansonsten können Sie mit den Pfeiltasten zwischen den Menüs wechseln. Das Menü, in dem Sie sich gerade befinden, wird mit einem Rahmen gekennzeichnet (bei Tastatursteuerung); wenn Sie die Entertaste drücken, aktivieren Sie dieses. Sowohl durch die EXIT-Icons als auch durch die ESCAPE-Taste können Sie die Menüs verlassen. In den Ankauf- Verkaufmenüs existieren noch zwei Zusatztasten. Mit der Leertaste können Sie hier einen Widerruf Ihrer Eingaben auslösen. Wenn Sie z.B. 100 Arbeitsgeräte im Großhandel gekauft haben, aber nur 10 kaufen wollten, drücken Sie einfach die Leertaste und der Computer macht Ihre Eingabe rückgängig. Dies geht allerdings nur, wenn Sie sich noch in diesem Menü befinden. Eine weitere Taste ist die Backspace-Taste. Wenn Sie diese in einem Ankauf- oder Verkaufmenü drücken, so hat dies den gleichen Effekt, als wenn Sie das Maximum-Icon betätigen. (Sie müssen hierbei natürlich nicht auf dem Maximum-Icon stehen!) Bei der Spielzielabfrage können Sie den Maximalwert setzen, wenn Sie entweder mit der rechten Maustaste auf das '+ Icon' klicken, oder wenn Sie mit dem Rahmen auf dem Icon sind und dann die BACKSPACE-Taste drücken, und den Minimalwert, wenn Sie mit der rechten Maustaste oder der Backspace-Taste auf das '- Icon' klicken.

In der Stadt haben wir einige ’Hotkeys’ eingebaut, durch die Sie direkt in die Menüs gelangen können (Sie können die Menüs aber auch über die Pfeiltasten erreichen) :

F1-Taste	: ’Verkauf’- Menü	**F2-Taste**	: ’Grosshandel’- Menü
F3-Taste	: ’Arbeitsamt’- Menü	**F4-Taste**	: ’Haus’- Menü
F5-Taste	: ’Grubenfeld’- Menü	**F6-Taste**	: ’Kokerei’ Menü
F7-Taste	: ’Bank’- Menü	**F8-Taste**	: ’Zechenaufsicht’- Menü
F9-Taste	: ’Halde’- Menü	**F10-Taste**	: ’Zeche’- Menü

Auch für ’Unter Tage’ sind die Menüleisten zusätzlich durch die F-Tasten erreichbar :

1.Karte :

F1-Taste	: ’Förderturm setzen’	**F2-Taste**	: ’Übersichtsl. umblättern’
F3-Taste	: ’Abtäufen’	**F4-Taste**	: ’Erschließen’
F5-Taste	: ’Ort eröffnen’	**F6-Taste**	: ’Ort betreten’
F7-Taste	: ’Schienen legen’	**F8-Taste**	: ’Ort schließen’
F9-Taste	: ’Ort-Information’	**F10-Taste**	: ’Informationen’
Escape	: ’zur Erdoberfläche’		

2.Karte :

F1-Taste	: ’Holz-Ausbau’	**F2-Taste**	: ’Stahl-Ausbau’
F3-Taste	: ’Transport setzen’	**F4-Taste**	: ’Erschließen’
F5-Taste	: ’2.Ort eröffnen’	**F6-Taste**	: ’Füllen’
F7-Taste	: ’Schienen legen’	**F8-Taste**	: ’Abbauen’
F9-Taste	: ’Umblättern’	**F10-Taste**	: ’Information über Ort’
Escape	: ’Zurück zur 1.Karte’		

Leertaste : ’Information über die aktuell benötigte Abtransportmenge und -art.

Da die meisten unterirdischen Menüs eine Dauerfunktion haben, kommen Sie mit Hilfe der Escape-Taste oder der rechten Maustaste aus dem jeweiligen Menü wieder heraus. (Dies bedeutet: Sie verlassen z.B. nicht automatisch das Abbau-Menü, wenn Sie ein Feld abgebaut haben, sondern Sie können weitere

Felder abbauen, ohne auf die Menüleiste zu klicken.)
Mit der Escape-Taste / rechten Maustaste können Sie das Untermenü wieder verlassen.) Wenn Sie unter Tage den Abtransport setzen, können Sie bei der Mengeneingabe mit der Backspace-Taste / rechten Maustaste das Maximum setzen. (z.B.: Sie wählen 'Abtransport' setzen und danach die Transportart 'Schlitten'. Bewegen Sie nun, wenn Sie eine Maus haben, den Mauscursor auf das '+' oder '-' Icon und betätigen Sie die rechte Maustaste. Sie setzen nun das Maximum, bzw. löschen Ihre Eingabe. Bei Tastatursteuerung bewegen Sie das Quadrat auf das '+' oder '-' Icon und drücken dann die Backspace-Taste. Auch hier setzen Sie dann das Maximum bzw. löschen Ihre Eingabe. (Bei Betätigung der linken Maustaste / Entertaste erhöhen bzw. erniedrigen Sie die Menge um eins.) In den Sabotagemenüs 'Förderturm sprengen', 'Arbeitsmoral senken', 'Zubehör entwenden' und 'Unter Tage Dynamit legen' kann mit der linken Maustaste / Entertaste der Betrag erhöht und mit der rechten Maustaste / Backspacetaste erniedrigt werden.

Amiga

Festplatteninstallation

Booten Sie Ihre Festplatte wie gewohnt hoch. Sobald Sie sich auf der Workbench-Ebene befinden, legen Sie Ihre BLACK GOLD DISK A in ein Laufwerk und klicken daraufhin auf das erscheinende Icon. Nun starten Sie mittels Doppelklick das Programm HD-INSTALL. Befolgen Sie jetzt bitte alle Bildschirmanweisungen.

Ladeanweisung

Schalten SIe Ihren Computer und Ihren Monitor ein. Legen Sie Ihre BLACK-GOLD DISK A in Ihr internes Laufwerk. Auf der Workbench-Ebene aktivieren sie das erscheinende Icon. Daraufhin starten Sie durch einen Doppelklick das Programm BLACK-GOLD. Das Programm lädt und startet jetzt automatisch. Befolgen Sie bitte die weiteren Bildschirmanweisungen.

C-64

Ladeanweisung

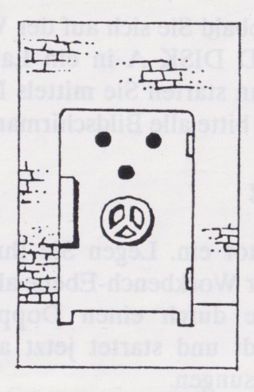
Schalten Sie Ihren Computer, Ihr Laufwerk und Ihren Monitor ein. Legen Sie Ihre BLACK-GOLD DISK A in Ihr Laufwerk und geben Sie folgenden Befehl ein:

LOAD"*",8,1

Das Spiel wird jetzt automatisch geladen und gestartet. Beachten Sie desweiteren eventuell folgende Bildschirmanweisungen.

ANHANG

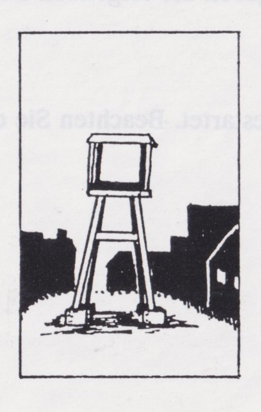
Spielziele:



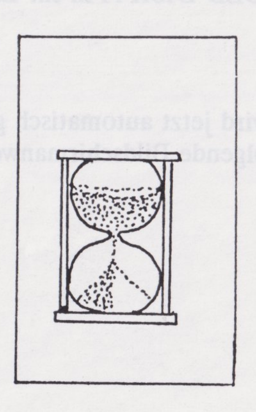
Geld



Kohle

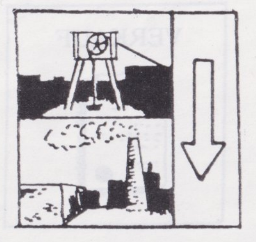


Grubenfelder



Zeit

Kokerei:



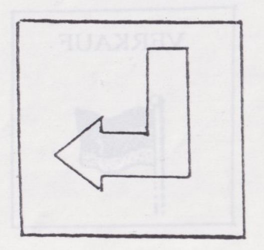
Verkoken



Kokereiankauf

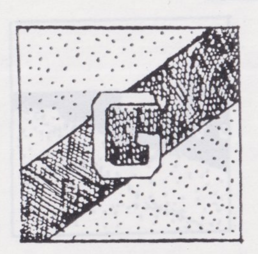


Kokereiverkauf

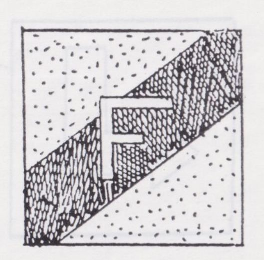


Zurück

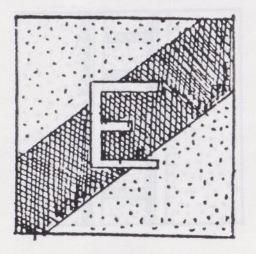
Verkauf:



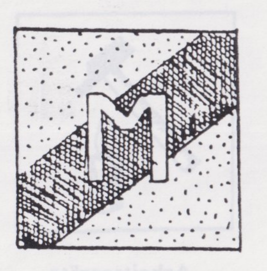
Gaskohle



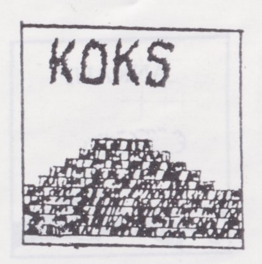
Fettkohle



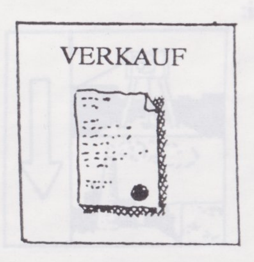
Eßkohle



Magerkohle



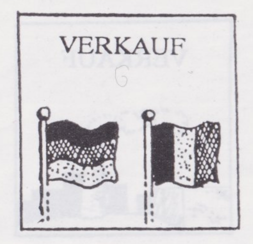
Koks



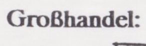
Lieferverträge

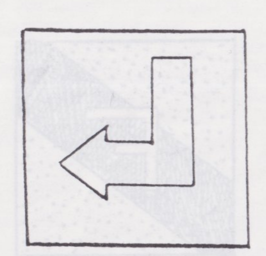


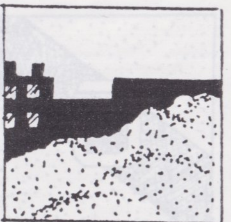
Inland

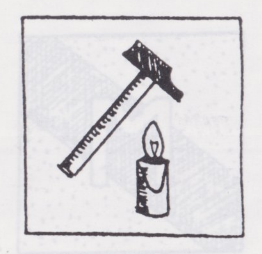


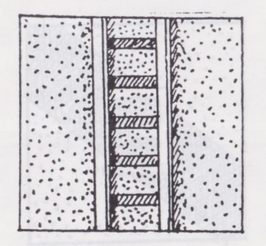
Ausland


Großhandel:

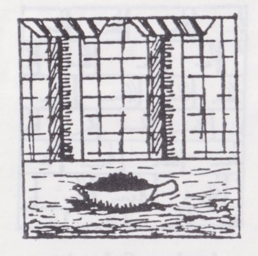

Zurück

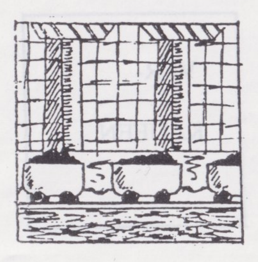

Füllmaterial

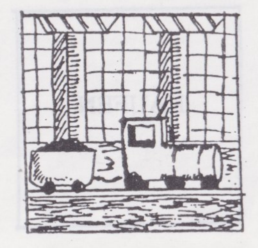

Arbeitsgeräte

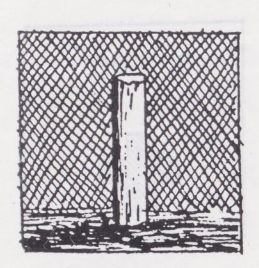

Schienen

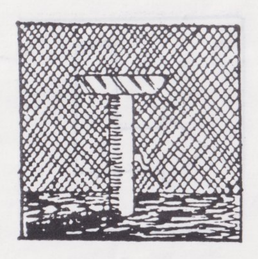

Pferde

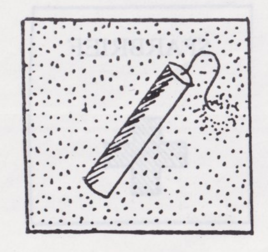

Schlitten

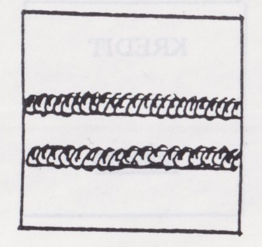

Kohleloren

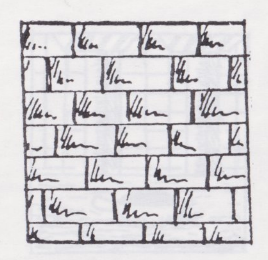

E-Lok


Holzstempel

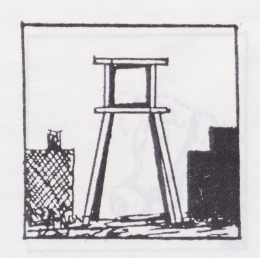

Stahlstempel


Dynamit

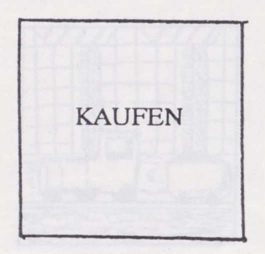

Bohrgestänge



Ausbau Schacht



Förderturm

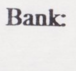


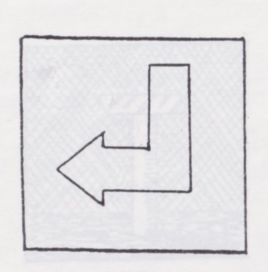
Modus



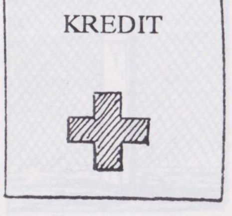
Modus

Bank:

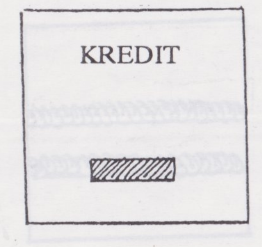




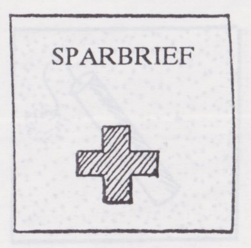
Zurück



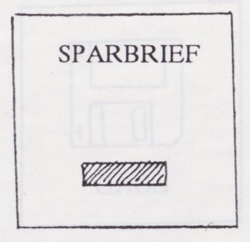
Aufnehmen



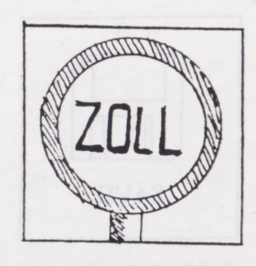
Abzahlen



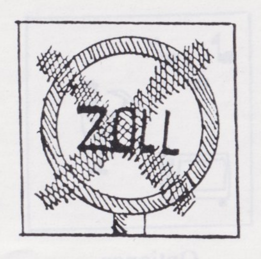
Ankaufen



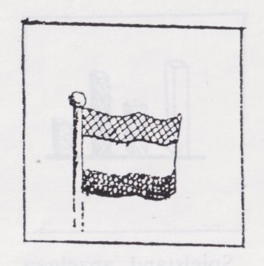
Verkaufen



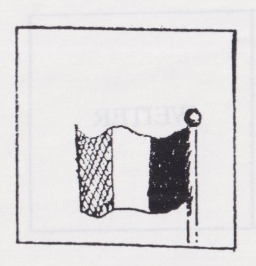
Zweigstelle eröffnen



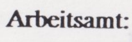
Zweigstelle schließen



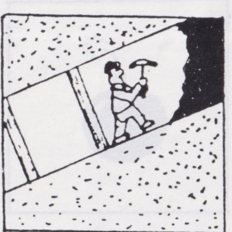
HOLLAND



BELGIEN



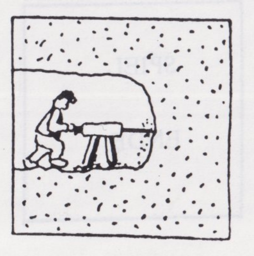
Arbeitsamt:



Hauer

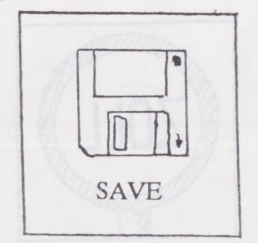


Schlepper

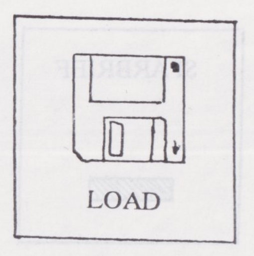


Gesteinshauer

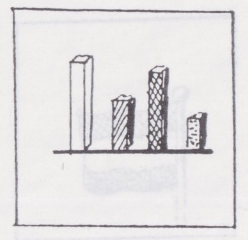
Ereignis:



Spielstand speichern



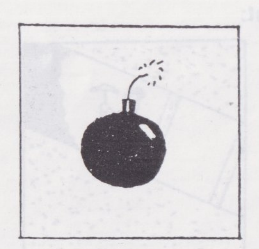
Spielstand laden



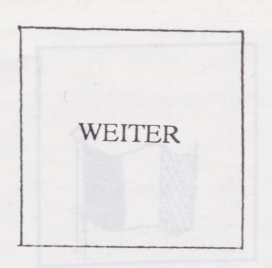
Spielstand anzeigen



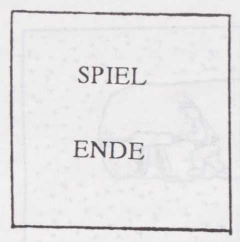
Optionen

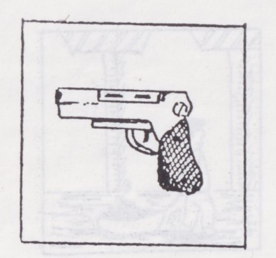


Sabotage

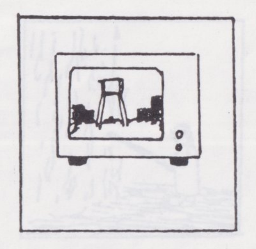


Optionen:

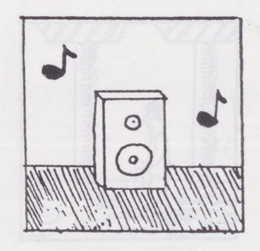




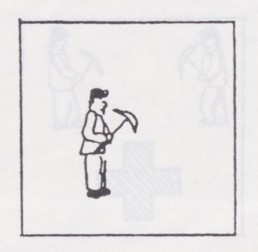
Aktuellen Spieler
aussteigen lassen



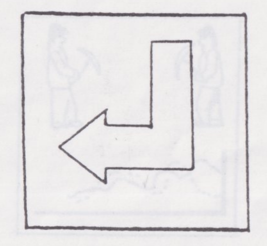
Grafik An/Aus



Musik An/Aus

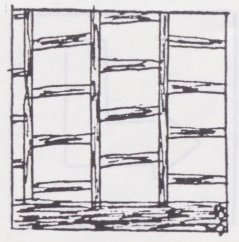


Animationen An/Aus

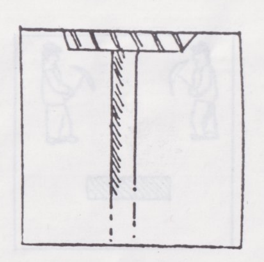


Zurück

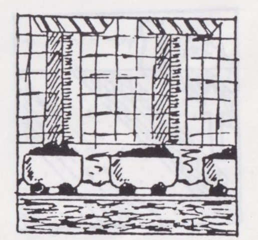
Iconleiste (Karte 2):



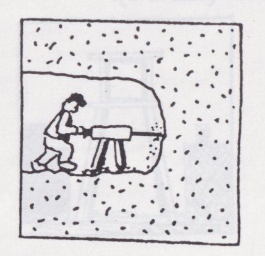
Holz ausbauen



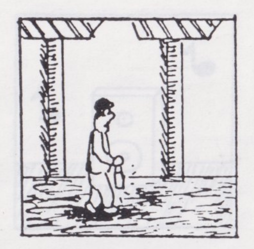
Stahl ausbauen



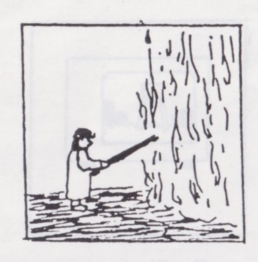
Abtransport setzen



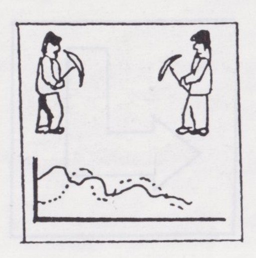
Erschließen



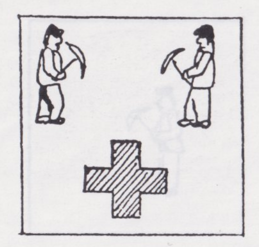
Steiger



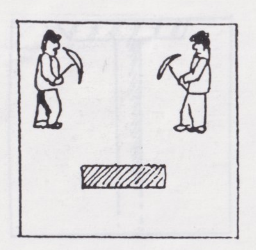
Kokereiarbeiter



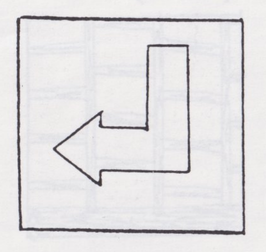
Arbeitsmarktübersicht



Einstellen

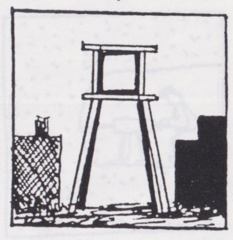


Entlassen

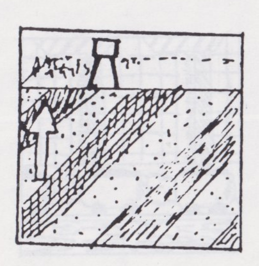


Zurück

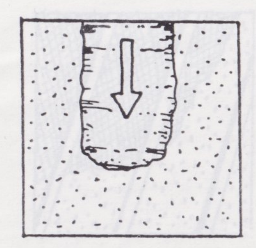
Iconleiste (Karte 1):

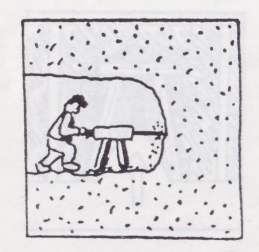


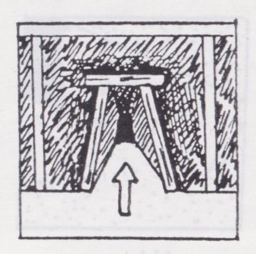
Zechenturm setzen

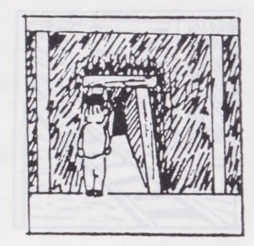


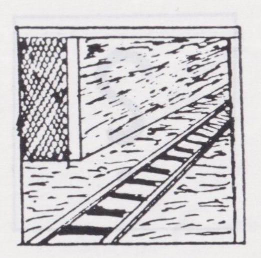
Zurück zur Erdoberfläche

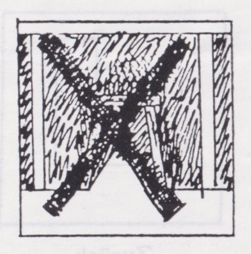

Abtäufen

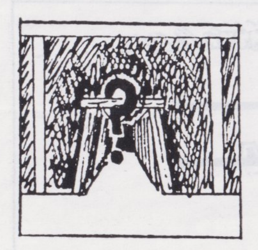

Erschliessen

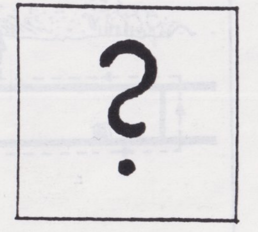

Ort eröffnen

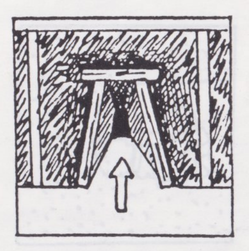

Ort betreten


Schienen legen

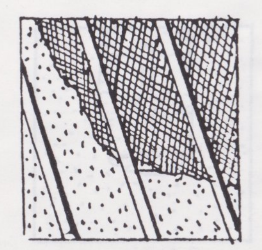

Ort schließen


Ortinfo

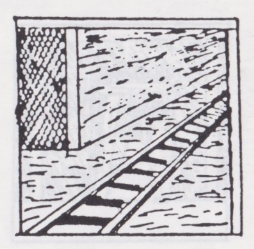

Allgemeininfo



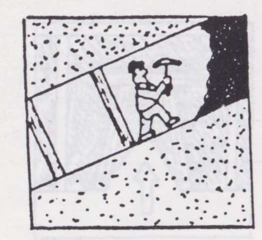
Zweites Ort eröffnen



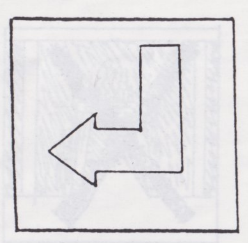
Füllen



Schienen legen



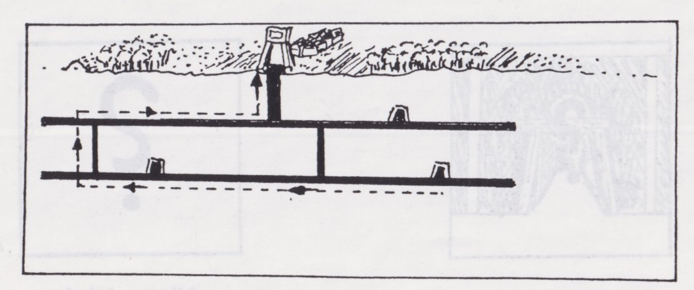
Abbauen



Zurück

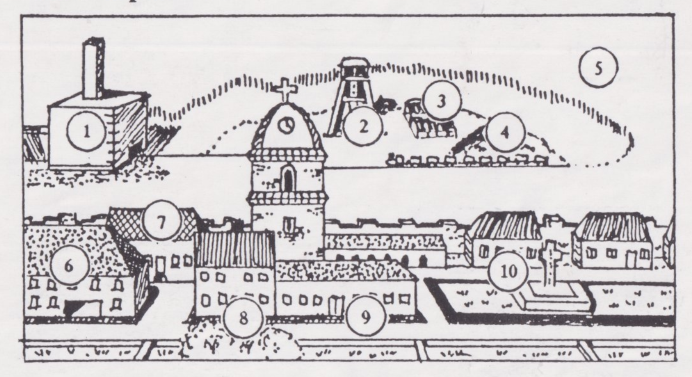


Information



Der Transportweg der Kohle vom Ort zur Erdoberfläche.

Stadt-Hauptmenue:



1. Kokerei
2. Zeche
3. Zechenaufsicht
4. Halde
5. Grubenfeld
6. Verkauf
7. Großhandel
8. Bank
9. Arbeitsamt
10. Haus

STARBYTE

Software GmbH

Nordring 71 • 4630 Bochum 1
Tel. 02 34 / 68 04 60 • Fax 02 34 / 68 04 97